

La industria de los efectos visuales: el caso de Rythm and Hues

Roberto Padilla Sobrado
Síntesis Creativa

EN LOS ÚLTIMOS MESES una de las noticias que ha recorrido el mundo a través de Internet, y que ha causado mucho interés en la industria cinematográfica mundial, narra los pormenores de la quiebra de Rythm and Hues, una de las compañías norteamericanas más reconocidas de animación y efectos visuales (vfx) para cine, y que días después de este anuncio ganó el Oscar en su edición número 85, celebrada este año, en la categoría de efectos visuales por haber realizado los efectos digitales y la animación de la película *Life of Pi*, que en México pudimos ver con el título de *Una aventura extraordinaria*, cinta que narra la historia de un naufrago que queda a la deriva en un bote con la única compañía de un tigre, la relación que se va formando entre ellos, y su lucha por sobrevivir, solos, en medio del océano.



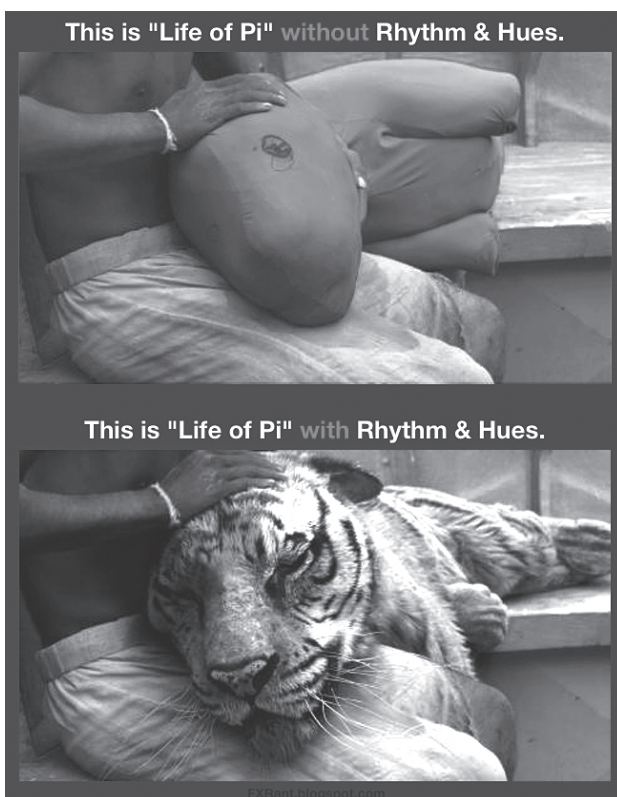
Tigre y Pi viendo el horizonte
<http://bit.ly/182yTHx>

La quiebra de esta empresa, una de las más reconocidas a nivel mundial, ha servido como plataforma para que los artistas que componen la industria de los efectos visuales de aquel país hayan realizado una serie de protestas por las condiciones salariales a las cuales se ven sometidos, junto con los largos horarios laborales y la baja paga que se recibe en relación con lo que este tipo de películas recauda en taquilla. También se suma la falta de reconocimiento que recibieron por parte tanto del director, Ang Lee, como del director de fotografía, el chileno Claudio Miranda, quienes no mencionaron la aportación real que los artistas de efectos visuales realizaron a la producción, sobre todo si se considera que cerca de 70% de las tomas de la película incluyen el uso de efectos digitales, es decir, no existieron de forma "real", por lo que las tomas de esta película fueron una labor compartida entre el director, el director de fotografía y los artistas visuales.

La protesta se ha generalizado a nivel mundial gracias a las redes sociales: en éstas la gran mayoría de artistas que trabajan de una forma u otra en profesiones relacionadas con la industria de los efectos y animación digital, en apoyo a los artistas norteamericanos de dicho medio, han cambiado su

foto de perfil por un cuadro color verde, en alusión a las tomas de acción viva que se filman con fondos de este tono, conocido en el medio profesional como "verde *chroma*" o *green screen*, para que en la computadora, gracias a programas de composición digital, dicho color sea eliminado de la escena y se agregue un fondo digital, otro personaje, partículas u otro elemento generado o filmado, y la toma quede como se contempló en la preproducción según la idea del director.

Los bajos salarios y los horarios de trabajo de 10 o 12 horas diarias, como mínimo, son el común denominador en toda la industria, no sólo en los EUA, sino en otros países, incluido el nuestro. Éste es un tema común para todos los que de una forma u otra hemos participado en este medio a través del tiempo. A pesar de que los salarios que se pagan en los EUA son considerables (un animador de personajes 3D en la costa este de dicho país, con unos seis o siete años de experiencia, gana alrededor de 160 mil dólares anuales), los ingresos obtenidos por las películas que utilizan efectos especiales es muy alto en relación con las que no los usan, a pesar de que los presupuestos para producir una película de este tipo oscilan alrededor de los 200 millones de dólares.

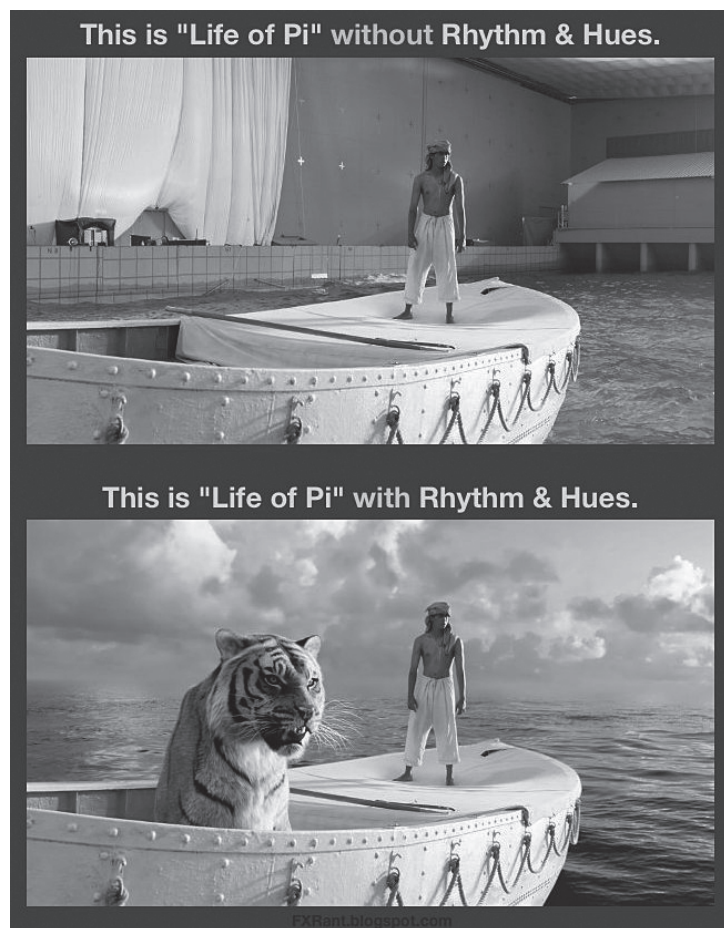


Comparaciones con y sin efectos especiales
<http://fxrant.blogspot.mx/>

Como referente, podemos mencionar las cinco películas más taquilleras de todos los tiempos, a nivel mundial, según la página www.boxofficemojo.com (cifras al 29/04/2013), cuyo común denominador son los efectos visuales y la animación generada por computadora:

1. *Avatar*, con una recaudación de \$2 782.3 millones de dólares a nivel mundial.
2. *Titanic*, con \$2 185.4 millones de dólares.
3. *Marvel's The Avengers*, con \$1 511.8 millones de dólares.
4. *Harry Potter and the Deathly Hallows, parte 2*, con \$1 341.5 millones de dólares.
5. *Transformers: Dark Side of the Moon*, con \$1 123.7 millones de dólares.

Al ver estas cifras, resulta innegable que los efectos visuales y la animación digital se han convertido en una necesidad para asegurar ingresos millonarios dentro de la maquinaria norteamericana de producción de películas. A estas cantidades hay que sumar lo recaudado por la venta del DVD y *Blu-ray*, así como todas las mercancías relacionadas con la cinta y sus personajes. Sin embargo, la distribución de las ganancias en todo el extenso organigrama que compone la realización de cualquier largometraje de este tipo es muy desigual, sobre todo




Comparaciones con y sin efectos especiales
<http://fxrant.blogspot.mx/>

cuando se trata de considerar a los artistas que realizan los efectos digitales y la animación.

Hay que tomar en cuenta que la capacitación para realizar este tipo de efectos digitales es muy cara, y también se requiere de varios años de práctica para lograr una calidad profesional. Además, la mayoría de este trabajo es totalmente anónimo, ya que se realiza por periodos muy largos, de uno a dos años en promedio por película, y generalmente se reconoce sólo a la empresa que los realizó, y los nombres de los artistas involucrados es poco difundido fuera del medio profesional.

En México la situación es crítica, ya que las condiciones laborales son peores, y si a esto agregamos que prácticamente aquí no hay industria de efectos visuales para cine, la mayoría de las empresas que hacen este tipo de trabajo se mantienen de hacer comerciales para televisión. A esto se suma que a los empleados que realizan este tipo de efectos se les paga muy poco, con salarios promedio entre los 12 mil y los 20 mil pesos mensuales, y eso con experiencia laboral. A los estudiantes o animadores que comienzan se les paga entre \$4 mil y \$8 mil pesos al mes, en promedio. Esto sin contar con un extenso grupo de empresas que no les pagan mientras aprenden a realizar bien el trabajo, situación que ha ido empeorando por la gran cantidad de jóvenes que aceptan dichas condiciones con tal de incorporarse al medio profesional. Complementamos estos salarios con jornadas de trabajo que van de las 10 de la mañana a las ocho o nueve de la noche, y que generalmente se alargan según el proyecto, ya que el trabajo siempre urge, hay cambios de última hora, hay que ir los fines de semana, etc.

Esperemos que en un futuro cercano se puedan conseguir mejores condiciones laborales para toda la industria, ya que con el sistema económico global cada vez más empresas contratan artistas de diversas nacionalidades para participar en este tipo de producciones, como es el caso de la compañía Industrial Light and Magic, fundada por George Lucas, que se encuentra en los Estados Unidos y que cuenta con una filial en Singapur. La gran mayoría de los artistas que laboran en ella son de diversas nacionalidades, por lo que pensar en una carrera en el extranjero para realizar efectos de este tipo ya no es un sueño imposible para artistas mexicanos que pretendan salir del país en busca de un mejor nivel de vida y proyectos más interesantes de los que se realizan en nuestra nación. 

Referencias

<http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Life_of_Pi_\(pel%C3%ADcula\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Life_of_Pi_(pel%C3%ADcula))

<http://fxrant.blogspot.mx/>